



Sveriges lantbruksuniversitet
Swedish University of Agricultural Sciences

**Fakulteten för landskapsarkitektur, trädgårds-
och växtproduktionsvetenskap**

Lek för livet

– Hur leken kan uppmuntras av vår omgivning



Jenny Lind

Självständigt arbete • 15 hp
Landskapsarkitekturprogrammet
Alnarp 2014

Lek för livet — Hur leken kan uppmuntras av vår omgivning

Play for life —How play can be encouraged by our surroundings

Jenny Lind

Handledare: Arne Nordius, SLU, Institutionen för landskapsarkitektur, planering och förvaltning

Examinator: Karl Lövie, SLU, Institutionen för landskapsarkitektur, planering och förvaltning

Omfattning: 15 hp

Nivå och fördjupning: G2E

Kurstitel: Kandidatexamensarbete i Landskapsarkitektur

Kurskod: EX0649

Ämne: Landskapsarkitektur

Program: Landskapsarkitektprogrammet

Utgivningsort: Alnarp **Utgivningsår:** 2014

Omslagsbild: Melissa Mongiat

Elektronisk publicering: <http://stud.epsilon.slu.se>

Nyckelord: Lek, lekfullt, trend, utemiljö, Superkilen, Köpenhamn, Happy wall, vuxenlek

Sammandrag

Lek är en erkänt viktig del i barns utveckling men det nämns sällan vad för betydelse den har för vuxna. I detta arbete har jag utgått från att lek är något att ta tillvara på och uppmuntra i livet. Jag har också utgått från att leken inte alla gånger kommer av sig självt utan att den kan behöva uppmuntras.

Jag försöker i det här arbetet få ett grepp om vad lek har för betydelse i vuxenlivet samt vad det finns för positiva aspekter med leken. Jag har undersökt hur vi idag ser på lek bland vuxna och vad det finns för olika ansatsningar till att få in mer lek i vuxenvärlden. Genom teoribildning och två platsstudier har jag analyserat vad det finns för olika aspekter som bör tas hänsyn till vid planerandet av en lekfullmiljö riktad till vuxna, exempelvis särskilda inslag eller element som uppmuntrar till lek.

Det finns idag flera forskare och organisationer som förespråkar och jobbar för att människor ska inse värdet av lek. Dels genom att upplysa om värdet men också med att uppmuntra människor genom olika initiativ till att leka mer. I mitt arbete har jag kommit fram till att vuxna behöver en tydligare ingång till leken än barn, steget till leken får inte vara för långt. Jag tror att vuxna har blivit så avskärmade ifrån leken att de måste få en ganska stor knuff för att börja leka. De platser med lek jag tar upp i detta arbete har alla haft väldigt tydliga ramar och vad som ska göra på just den platsen har varit klart. Jag tror att det krävs tydliga signaler för att få vuxna att börja leka, det bör vara tydligt att platsen inte enbart är till för barn. Det kan genom en tydlig och inbjudande utformning av en plats väcka nyfikenheten och leklust hos en person.

Nyckelord: Lek, lekfullt, trend, utemiljö, Superkilen, Köpenhamn, Happy wall, vuxenlek

Abstract

Play is recognized as an important part of child development, but its significance for adults is rarely mentioned. In this essay, I assumed that play is something to embrace and encourage in life. I have also assumed that play does not always come by itself, sometimes it needs encouragement.

In this essay I try to grasp the significance of play in adult life, and what positive aspects of play there might be. I examined how we look at play among adults today and what different approaches to getting more play in the adult world there are. Through theory and two site studies I have analyzed what different aspects that should be taken into account when planning a playful environment intended for adults, such as specific elements that encourage play.

There are currently several researchers and organizations that advocate and work for making people realize the value of play through providing information about the significance of play, and also by encouraging people through various initiatives to play more. In my work I have come to the conclusion that adults need a clearer entrance to play than children. The step from observation to actual play must not be too far. I think adults have been so averted from play that they must get a rather big push to start playing. Most of the places with play I have mentioned have had well defined boundaries and how to use the particular site have been clear. I think that to get adults to play, the site needs clear signals that the site is not just made for children, an opportunity to influence and a clear design that invites and excites curiosity.

Keywords: Play, playful, trend, outdoor environment, Superkilen, Copenhagen, Happy wall, adult play

Förord

Det här arbetet har skrivits i kursen Kandidatexamensarbete i landskapsarkitektur (EX0649) som ges på Landskapsarkitekturprogrammet på SLU, Alnarp. Med det här arbetet vill jag skapa en ingång till ett planerande där lek i alla åldrar tas i beaktning och uppmuntras.

Jag vill tacka de som har hjälpt mig på vägen med detta arbete. Ivan Forsman som har läst mina utkast och gett mig uppmuntrande och stundvis roliga kommentarer och givande kritik. Jessica Jansson för evigt stöd. Min handledare Arne Nordius som med stort engagemang har guidat och uppmuntrat mig och som alltid har haft ett exempel i bakfickan. Tack också till alla gulliga klasskamrater som tipsat om relevanta texter och nya trender. Sist men inte minst Kasper som funnits vid min sida och gjort tillvaron lite mjukare och lite bättre.

Tack!

Jenny Lind
Alnarp 2014-05-27

Innehållsförteckning

Sammandrag

Abstract

Förord

Inledning.....	7
Bakgrund.....	7
Mål och syfte	7
Material och metod.....	8
Avgränsningar	8
Disposition.....	9
Lek	10
Vad är lek?.....	10
Varför leker vi?.....	12
Lek för vem?.....	14
Lek i praktiken.....	17
Lekfulla inslag i vardagen.....	17
Vuxenlek, en trend?.....	20
Platser med lek	23
Plats 1: Superkilen	24
Plats 2: Happy wall	28
Resultat och reflektion	31
Referenser	35
Bildförteckning.....	37

Inledning

Bakgrund

Lek som verktyg för att lära känna varandra och för att skapa en känsla av samhörighet har länge använts både i skol- och arbetssammanhang vid exempelvis insparker och företagsfester. I dagens samhälle har leken även fått ta allt större plats i många människors vardag, då främst i form av spel i mobilen, tv-spel och på datorn. Den fria leken där reglerna inte är satta och där samspelet med omgivningen är i fokus har dock inte fått så stort utrymme utan anses av många vara ämnat för barn.

Men kanske håller det på att ske en förändring i sättet att se på vuxna som leker. Jag läste i SJ:s tidning Kupé om hur vuxenvärlden blivit "lekgalen", hur det runt om i världen har börjat bli populärt även för vuxna att leka. I New York har vuxna börjat hoppa hopprep på lunchen och i Malmö har det öppnats ett lekhus för vuxna (Engwall 2014, s. 36-38).

Kan inte vuxna precis som barn få ut mycket av leken och borde vi i så fall inte se mer av den i utformningen av offentliga rum?

Jag tror att leken kan vara ett sätt att få människor att positivt reagera på sin omgivning; ett sätt att engagera människor och göra deras dag lite gladare. Vad krävs för att inte bara barn utan även vuxna ska känna sig nyfikna och sugna på att leka? Hur kan lek yttra sig och hur kan lekfulla inslag i olika miljöer uppmuntra människor till lek?

För att ta reda på detta har jag valt att undersöka två olika platser som jag tycker inspirerar till lek. Platserna jag valt är platser jag tidigare har varit på och som på något sätt har triggat min fantasi eller väckt en leklust hos mig.

Mål och syfte

Målsättningen är att sammanställa forskning kring lekens betydelse för vuxna. Undersöka hur lekfulla miljöer eller lekfulla inslag i miljöer kan se ut, samt vad för syfte arkitekten eller planeraren hade med dessa miljöer. Syftet med detta arbete är att få ett grepp om vuxenlek och dess aspekter och fördelar samt att få en tydligare bild av hur lek kan uppmuntras av offentliga miljöer.

Material och metod

Metoden för detta arbete har varit litteraturstudier och platsbesök. Litteraturstudien har avsett att ge mig en klarare bild av vad lek är, och vad för olika aspekter det finns med vuxenlek. Materialet till litteraturstudien har samlats in främst via bibliotekets databas Primo, Google scholar och genom härledning av referenser i andra texter. Paul-Eric Fallons uppsats *Architecture that affords play* har varit den enda källan jag använt mig av som applicerat teorier om lek på arkitektur vilket har gjort den till en viktig källa för både fakta och inspiration. Fallon har endast sammanställt forskning kring lek, men hans sammanställning har gjort att jag fått en överblick av detta väldigt stora och komplexa ämne, ett ämne som för mig annars hade tyckts ogripbart. Både Huizinga och Sutton-Smith är viktiga personer inom ämnet och näst intill all annan litteratur jag läst har refererat till någon av dem. Huizinga söker förstå lek i fråga om ett kulturellt perspektiv och inte biologiskt, han poängterar att hans uppsats utgått ifrån ett historiskt perspektiv och inte ett vetenskapligt. För avsnittet *Vuxenlek en trend?* har jag gjort en bredare sökning i Google samt letat i aktuella tidningar.

De två platserna jag har valt har jag analyserat utifrån teoribildningen, och då främst den teori som beskrivs under *Lekfulla inslag i vardagen* där jag till största delen använt mig av Paul-Eric Fallons teorier. Jag har även undersökt vad de som utformade platsen hade för syfte och tankar bakom utformningen.

Avgränsningar

Under rubriken *Vuxenlek en trend?* har jag sökt brett för att hitta lek som relaterar till utemiljön. Vissa exempel har starkare koppling till landskapsarkitekturen än andra. När jag undersökte miljöer som jag upplevde som lekfulla har jag undersökt syftet med gestaltningen och hur jag upplevde platsen och varför. Jag har däremot inte gjort någon undersökning av hur platsen faktiskt används. Jag har valt att inte heller titta på exempel med organiserad lek såsom sport, utan hållit mig till exempel med fri lek där det inte finns några i förväg uppsatta regler.

Näst intill all litteratur jag hittat inom ämnet lek är engelskspråkig litteratur och då är det ordet *play* som används. Det engelska ordet *play*

kan användas i en bredare bemärkelse än vad det svenska ordet *lek* kan. I det här arbetet har jag valt att inte gå in på dessa skillnader mellan orden utan har direktöversatt engelskans *play* till svenskans *lek*. När jag skriver lek för "vuxna" menar jag inte arton år och lagligt vuxen eller någon annan definition som finns på när man blir vuxen. Den ålder då utfasning av barnleken sker är olika beroende på person och det jag intresserar mig för är alltså att undersöka vad som kan ta vid när denna utfasning sker.

Disposition

I uppsatsens första del skriver jag om vad som definierar lek, varför vi leker och om vad leken har för betydelse även i vuxenlivet. I den andra delen skriver jag om vad för inslag en lekfull plats kan innehålla, i den andra delen skriver jag även om olika projekt och miljöer runt om i världen där leken är i fokus och som riktar sig till en bredare åldersgrupp. I den sista delen undersöker jag två platser i Köpenhamn som väckt en leklust hos mig. Här tittar jag på hur jag upplever dem och diskuterar om och hur det anknyter till den tidigare teoribildningen. Sista delen består av en avslutande reflektion.

Lek

Vad är lek?

Eftersom den här uppsatsen handlar om lek känns det relevant att börja med att klargöra vad som egentligen menas med lek. Lek är någonting vi alla har en relation till, men som de flesta inte har reflekterat något vidare över. Alla vet vi också vad det innebär att leka, men när man ska definiera begreppet lek blir det svårare. Paul Eric Fallon går så långt som att säga att "No behavioral concept has proved more ill-defined, elusive or controversial than play" (1981, s. 15). Han menar att definitionen försvåras av att begreppet lek inte tillhör en självklar del av vetenskapen, försöken att definiera lek har oftast utgått ifrån en viss disciplin, vilket gör att definieringen aldrig blir heltäckande. Johan Huizinga, myntaren av uttrycket *homo ludens* (den lekande människan på svenska) skriver följande:

"The more we try to mark off the form we call 'play' from other forms apparently related to it, the more the absolute independence of the play-concept stands out.[...] Play lies outside the antithesis of wisdom and folly, and equally outside those of truth and falsehood, good and evil. Although it is a non-material activity it has no moral function. The valuations of vice and virtue do not apply here."
(1949, s. 6).

Huizinga menar alltså att desto mer vi försöker ringa in vad lek är med hjälp av ord som vi relaterar till lek, desto mer inser vi att det vi kallar lek inte går att förklara som något annat än just lek; leken är unik i sitt slag. Brian Sutton-Smith tror att en av anledningar till att lek är så svårdefinierat är att lek kan yttra sig på så väldigt många olika sätt, å andra sidan konstaterar han att det även gäller för andra övergripande kategorier så som religion, konst eller kultur (1997, s. 3). Till skillnad från konst eller kultur finner vi lek även hos djuren vilket gör att leken inte kan ha en grund i någon rationell koppling, eftersom det enligt Huizinga skulle begränsa leken till människorna. Förekomsten av lek är inte förknippat med något särskild stadie i civilisationen eller någon särskild syn på universum (1949, s. 9). Om det bara är människan som kan tänka rationellt går att diskutera, men det finns onekligen arter som leker som inte kan anses rationella.

Trots svårigheten att greppa vad lek är kan forskarna enas om att det finns några kriterier som gäller för all sorts lek. I leken är vi medvetna om att leken inte är på riktigt och att våra handlingar i leken inte kommer påverka våra verkliga liv. Det är avgörande för att deltagarna ska våga ta risker och tänka utanför ramarna (Gordon & Esbjörn-Hargens 2007, s. 200). I leken befinner vi oss i en egen värld med sin egen disposition och sina egna regler. (Huizinga 1949 s. 8). Gordon och Esbjörn-Hargens beskriver det på följande sätt:

“Most work on play characterizes it as a set of features that shift the frame of activity from one domain to another through the metamessage that ‘this is play’.” (Gordon & Esbjörn-Hargens 2007, s. 200).

Lek är avskilt från vårt vanliga liv både i tid och rum, men leken kan också skjutas upp eller avbrytas när som helst. Leken har en naturlig följd med en början och ett slut. Avbryts inte leken av yttre faktorer så leker leken sig ”själv” till ett slut (Huizinga 1949, ss. 8-9).

Att lek är på låtsas betyder inte att leken inte kan vara på allvar, Huizinga menar att kontrasten mellan lek och allvar varken är avgörande eller satt (1949, s. 5). Han menar också att det måste finnas ordning och regler i leken (ibid.). Gordon hävdar också att leken måste ha ordning samtidigt som hon även hävdar att det måste finnas kaos eller impulser att bryta ordningen. Det ena motsätter nödvändigtvis inte det andra. Om vi tar den klassiska leken *inte nudda golvet* så förutsätter den att alla i leken är med på att man inte kan eller får nudda golvet. Fogar sig inte alla efter detta så förlorar leken hela sin poäng, men för att leken ska utvecklas så måste det också finnas ett visst kaos, eller en viss möjlighet att ändra eller tillföra regler. I *inte nudda golvet* kan det till exempel från början bara vara möbler som får användas för att ta sig fram, men om det blir för svårt så kanske mattor och utslängda kuddar börjar inkluderas. Skulle det istället vara för lätt kan till exempel en regel om att bara en fot får sättas på varje möbel införas.

Enligt Huizinga är även repetition och modifikation viktiga inslag i leken. "In nearly all the higher forms of play the elements of repetition and alternation (as in the refrain), are like the warp and woof of a fabric" (1949, s. 10). Samma lek kan på så sätt utvecklas och föra tankegångar

längre än om leken bara hade lekts en gång. Repetition kan på så vis tillföra leken ytterligare dimensioner, men är inte avgörande för leken. Gordon menar att leken är frånvarande i de aktiviteter som har blivit omedvetna, vanemässiga eller tvångsmässiga, även om det började som lek (2008, s. 15).

För alla sorters lek gäller att det finns ett nöje i handlingen i sig själv. Huizinga menar att det faktum att det är roligt utgör essensen av lek (1949, s. 3). Gordon och Esbjörn-Hargens (2007, s. 200) menar även att lek är frihet, något som också Huizinga stämmer in i; han menar att lek under tvång inte längre kan anses vara lek utan kan närmast bli en tvingad imitation av lek (Huizinga 1949, s. 7). Genomgående för alla sorters lek är det faktum att vi leker för lekandets skull, det finns inget högre syfte med lek utan leken i sig själv är belöningen (Gordon & Esbjörn-Hargens 2007; Fallon 1981).

Sammanfattningsvis kan vi säga att för att något ska kunna klassas som lek måste deltagandet vara frivilligt, det gäller både ingåendet i, deltagandet under och utgåendet ur leken. Leken har inget direkt syfte, leken resulterar heller inte i något utan leken i sig är nöjet och belöningen. Så fort det *måste* resultera i något konkret är det inte längre lek. Leken är på låtsas och får inga konsekvenser i verkliga livet. Leken kräver regler och ordning, men det måste också finnas utrymme för att ändra reglerna. Leken sker avskild i tid och rum och har alltid ett slut. Fallon lägger också till hemlighetsmakeri som en del i leken och menar att alla delar tillsammans gör att när vi leker känner vi att vi är i kontroll.

”The voluntary nature of play, its rules, boundaries and aura of secrecy all serve to put the player in a position of control. He decides whether to play, where, and how to play, and makes his play more valuable by keeping it secret” (Fallon 1981, s. 36)

Varför leker vi?

Svaret på varför vi leker varierar beroende på vilket vetenskapligt område det är som försöker definiera det. Inom biologin hittas den fysiologiska förklaringen att lek fungerar som ett hjälpmedel för att anpassa sig till nya miljöer. Inom filosofin förklarar lek som ett sätt att återskapa situationer för att reda ut saker eller avfärda instinktiva drifter, en fantasi där inre och

yttre konflikter och ens omgivning bemästras (Fallon 1981, s. 19). Fallon hävdar att lek är en lika viktig komponent i ett sunt liv som de självklara komponenterna mat och sömn.

Huizinga påpekar att alla teorier om lek utgår från att lek tjänar ett syfte som inte är leken i sig, att det måste finnas en biologisk mening. Detta menar han är att börja i fel ände, lek är mer än bara ett fysiologiskt fenomen eller psykologisk reflex. Han menar även att alla förklaringar är dellösningar, och om det fanns någon teori som var heltäckande borde den antingen utesluta de andra teorierna eller omsluta dem och lyfta dem till en högre förståelse (1946, s.2).

“All play means something. If we call the active principle that makes up the essence of play, ‘instinct’, we explain nothing; if we call it ‘mind’ or ‘will’ we say too much. However we may regard it, the very fact that play has a meaning implies a non-materialistic quality in the nature of the thing itself.” (Huizinga 1946, s.2)

Lärare har ända sedan Platons tid insett värdet av lek. Leken erbjuder ett avbrott från stressen och ansträngningen av arbete, och ger möjlighet till aktiviteter som är självmotiverande och testar mental och fysisk kapacitet (Csikszentmihaly 2000, s. 25; Fallon 1981, s. 22).

Enligt Fallon kan leken vara ett sätt att pröva kroppens begränsningar och få en bättre kännedom om sin kropp. Eftersom det inte är resultatet i sig utan momentet där man prövar och testar sig fram som är lek, blir leken ett sätt att hantera händelser i den verkliga världen (Fallon 1981). I leken kan vi ta ett problem, erfarenhet eller föremål bort från dess kontext och på så sätt få ett friare sätt att tänka och skapa nya kreativa lösningar och möjligheter.

Forskningen om lek leder ofta till slutsatsen att leken är självmotiverad. Vi leker för lekandets skull. Det finns flera aktiviteter vi gör av ingen annan anledning än att det roar oss, många av dessa aktiviteter kan ses som lek som har tagits ett steg längre. Många olika sorters spel är troligtvis sprungna ur någon sorts lek men har utvecklats till något annat, trots detta behåller spelen oftast det faktum att det spelas för spelandets skull. Ett exempel är brädspelet schack som det har utvecklats en hel värld kring, det finns böcker om hur spelet ska bemästras och människor sitter i timmar och stirrar ner på schackbrädet. Enligt Csikszentmihalyi vet vi inte

varför vissa aktiviteter roar oss, men vi vet att angenäma eller roliga aktiviteter måste involvera en persons fysiska, sensoriska eller intellektuella färdigheter. Dessutom måste det ge oss en känsla av att vi är i kontroll över våra handlingar(2000, s. 25).

Enligt Csikszentmihaly är forskare ense om att lek ger psykisk och fysisk stimulans, den ger en känsla av kompetens som tillfredsställer de psykiska behov som inte tillfredställs av arbete. Att bevisa detta kvarstår dock; problemet ligger i att hitta en varelse som är helt normal med undantag för att den inte leker, vilket än så länge inte har varit möjligt (a.a., s. 161)

Lek för vem?

De flesta associerar lek med barn. Barn leker och vuxna, ja vad gör vuxna? Har hobbies, sportar, roar sig, men leker, det gör vuxna väldigt sällan. I Åsa Harvards rapport *Lek, Lärande och motorik* skriver hon:

”Det är mer problematiskt att tala om lek och vuxna än om lek och barn – de flesta godtar att barns aktiviteter är lek därför att de utförs av barn. Vill man hävda att vuxna leker blir man tvungen att ge mer precisa besked om vad för aktivitet som avses och varför den kan beskrivas som lek.”(2004, s. 14)

Lek anses alltså oftast vara något tillägnat barn men Fallon hävdar att lek även är en avgörande faktor för att vuxnas ska ha ett rikt och tillfredställande liv. Trots detta förpassar vuxna ofta leken till enstaka tillfällen. En del av detta kan förklaras med att vi i dagens samhälle funktionsseparerar det mesta vi gör, vi går till jobbet där vi jobbar, vi går till skolan där vi studerar, till gymmet där vi tränar och så vidare (Fallon 1981, ss. 10-11).

“As people grow older they tend to devalue the significance of play, relegating it to specific times such as weekends and vacations. Also adults usually play in structured settings, dedicated to playing, unlike children who usually makes little distinction between play and other activities.” (Fallon 1981, s. 12)

Trots att funktionssepareringen i det dagliga livet styr vårt sätt att vara, kan inte våra liv hanteras på detta sätt. Fallon menar att miljöer som bara

främjar ett sätt att vara inte kan tillfredsställa vårt känslomässiga och psykologiska medvetande (1981, s. 11).

Csikszentmihalyi menar att problemet ligger i hur vi lär oss att skilja på nyttigt arbete och nöje. I dagens samhälle så är det stort fokus på belöning efter utfört arbete, vilket Csikszentmihalyi medger är effektivt men samtidigt lär det oss att vägen dit inte är den viktiga och att processen inte kan vara rolig. Detta gör att vi börjar se arbetet som något utan värde och att det bara är belöningen för arbetet som betyder något. Det blir då en väldigt tydligt gräns mellan vad vi gör för nöjes skull och vad vi gör för att vi måste. Detta gör att vi känner oss frustrerade och uttråkade när vi är i skolan eller jobbar och att vi känner skuld när vi roar oss. I leken lär vi oss att uppskatta, njuta och se värdet av själva processen (Csikszentmihalyi 2000, s. 5).

Gordon och Esbjörn-Hargens tittar närmare på hur vuxna leker och menar att människan utvecklas genom olika nivåer av medvetenhet och att på samma sätt som barns utveckling speglas i deras lek, speglas också vilken nivå av medvetenhet en vuxen ligger på i olika former av lek. Dessa nivåer menar de belyser lekens komplexitet i ljuset av medvetandets utveckling. "In fact, it seems the adult's developmental level determines what kind of play is accessible and attractive to him or her". (Gordon & Esbjörn-Hargens 2007, s. 202). Enligt Gordon och Esbjörn-Hargens attraheras vi av olika lekar beroende på vart i utvecklingen vi har kommit. De olika stadierna går från försök till att förstå sig själv, den leken barn oftast leker, till försök att förstå sin omgivning och andra. Leken tillfredsställer även de olika behoven vi har (a.a., ss. 201-202). De menar att en som gillar att satsa på spel och olika sorters vadslagningar, ofta är en person som anser sig misslyckad i det vardagliga livet. Spelandet blir då ett sätt att ta kontroll över hur och vad man förlorar (a.a., s. 217). De menar också att två personer kan befinna sig på olika utvecklingsnivåer men ändå leka samma lek, då är det syftet med leken som är avgörande, den ena kanske spelar för tävlandets skull, medan den andra kanske deltar för det sociala interagerandets skull (Gordon & Esbjörn-Hargens 2007, s.209).

Gordon och Esbjörn-Hargens tror att utvecklingen av medvetandet går mot en ökad lekfullhet och skriver i sin artikel följande:

"Consciousness evolves toward increasing capacity for creative participation in greater dimensions of reality. In other words,

evolution moves toward increasing playfulness in an expanded playground.” (Gordon & Esbjörn-Hargens 2007, s.213)

De menar att det faktum att leken ger en möjlighet att på ett säkert sätt närma sig det okända gör det troligt att det första steget mot att experimentera med ett nytt sätt att vara troligtvis kommer vara genom lek. Genom att förstå de olika stegen som vi utvecklas genom tror de också att vi kan få en förståelse för på vilket sätt vi kan delta i vår egen utveckling (s. 218-219).

Rolf Oerter, professor i psykologi och som forskar om lek menar att även om det är en skillnad mellan lekaktivitet och andra aktiviteter är det inte alltid bra med en tydlig separering mellan kategorier så som lek och arbete. Oerter menar att det snarare är tvärtom, när arbetet känns givande och intressant är ofta tillfällen då arbetet innehåller element av lek. Detta menar Oerter är ingen nyhet inom forskarvärlden, utan har länge setts som en viktig faktor för att kunna nå banbrytande resultat (Oerter i Lüber 2013). Gordon menar att leken inte behöver försvinna när vi blir vuxna, utan förminskas bara om vi motsätter oss vuxenlivet och blandar ihop vår utveckling med ett ökat allvar istället för utökade dimensioner av lek (2008 s. 16). Men frågan är om det är så lätt att spontant börja leka i vuxen ålder. Kanske finns viljan att leka men förmågan att starta upp något själv kanske har gått förlorad. I kommentarerna till en artikel om barn och deras låtsaskompisar skriver en anonym insändare om saknaden av lek:

”Själv drabbades jag av utmattningsdepression för ett par år sedan och har insett att jag tagit livet (och jobbet) på för stort allvar, och att vad jag saknar mest i min vardag är just lek och bus. Vad gör man som vuxen för att få sitt behov av lekfullhet tillfredsställt, när barnen flyttat hemifrån och barnbarnen ännu inte finns?” (Anonym i Sjöström 2011)

Lek i praktiken

Lekfulla inslag i vardagen

Enligt Oerter kan alla större områden inom kulturen, så som konst, musik, litteratur och sport anses vara sprungen ur lek, genom en fortsättning och kombination av den lek vi utvecklar i vår barndom (Oerter i Lüber 2013). Som tidigare konstaterats kan lek finnas med i nästintill alla delar i livet, men frågan är då hur den kan uppmuntras av vår närmiljö? Många platser och kanske speciellt parker har idag väldigt stort fokus på det kontemplativa. En park ska vara en fröjd för ögat och en oas i stressen. Den Amerikanske författaren Jane Jacobs, mest känd för sin kamp mot den modernistiska stadsplaneringen, hävdar att vackra landskap inte är det som drar folk till en plats, utan menar att de snarare fungerar som ett komplement. Däremot står aktiviteter och musik högt upp på listan på vad som lockar människor till en park och Jacobs tycker det är märkligt att vi ser så lite av det i parker eftersom det historiskt har varit en av städernas uppgifter att införa kultur i vardagslivet (1961, s. 109). En annan som skriver om parker och specifikt de olika karaktärerna som återfinns där är Patrik Grahn, professor i landskapsarkitektur med inriktning på miljöpsykologi. Grahn listar åtta typer av kvaliteter som efterfrågas i ett grönområde, bland dessa åtta hittas *allmänningen* och *centrum/festen*. I beskrivningen av dessa kategorier går det att läsa att *allmänningen* är en "grön öppen centralt belägen plats" som till vardags är till för häng och lek. *Centrum/festen* utgör "stadens hjärta", och som exempel ger Grahn nöjesparker så som Liseberg och Gröna lund, även särskilda kvarter dit människor går för att roa sig hör till denna kategori. Lek kan alltså ses som efterfrågad. Allmänningen ger möjlighet till lek, men kan inte anses ge inspiration till det på ett självklart sätt. Kvar återstår då *centrum/festen* som är en tydligare kategori ägnad åt förlustelse, och här kan tänkas att miljön till viss del väntas stå för underhållningen (Grahn 2001, s. 20). Men tivolin och festkvarter hör den större staden till och är koncentrerade till enskilda platser, för att få in leken i vardagen kanske det krävs en mer inspirerande närmiljö.

Att få in lek i vardagsmiljöer kan vara komplext. I vardagsmiljöer blir balansgången mellan provokation och kontroll extra viktig. Eftersom lek ska vara frivillig får inte omgivningen vara tvingande i sin utformning.

Lugna mysiga miljöer saknar ofta inslag som sporrar till lek, och inriktar sig ofta helt på det välbefinnande vi kan hitta i lugnet. På uttalade platser för lek kan det däremot vara svårt att hitta lugnet. På ett tivoli dit besökarna tar sig för att bli roade kan till exempel vattensprutor som blöter ner besökaren vara synnerligen roande, men i en vardagsmiljö skulle vattensprutningen bli ett irriterande inslag. För att lekfulla miljöer ska fungera som vardagsmiljöer är således balansen mellan provokation och lugn avgörande (Fallon 1981, s. 117). Enligt Fallon har Brian Sutton-Smith med flera gjort studier som visar att hur en plats är utformad påverkar vilket sätt vi leker på:

“Play setting possessing similar attributes will elicit similar play responses from different people, indicating that there is a direct correlation between local environmental factors, a person’s propensity to play, and the type of play likely to happen.” (Fallon 1981, s.23)

Omgivningen dikterar på så vis vår benägenhet att leka och också sättet vi leker på, detta gör att formgivaren av en plats kan påverka om och hur vi leker. Platsen bör på något sätt trigga vår nyfikenhet, förbrylla oss eller roa oss (a.a., s. 116). Som tidigare sagts är lek frivillig, lekmiljön ska därför inte vara tvingande. I en bra lekmiljö bör det därför finnas utrymme för att vara med i leken men det ska också ges möjlighet till att bara sitta och betrakta den (a.a., s. 129). Ibland kan det innan deltagandet i leken kännas tryggt att på avstånd sitta och iaktta den. Att sitta och betrakta en lek kan också vara en källa till glädje.

Leken sker inom vissa gränser och enligt vissa regler. För att en miljö då ska uppmuntra till lek behöver den hjälpa oss att fastsätta dessa gränser. Gränserna ska göra det klart för oss att här gäller andra regler eller beteendenormer och här är det okej att tänka annorlunda. En plats som uppmuntrar till lek ska ge besökaren en känsla av kontroll så att denne känner sig trygg och fri nog att skapa sin egen värld (Fallon 1981, s. 116). I leken är vi centrala figurer som formar och leder händelseutvecklingen (a.a., s. 125). Vissa element i en miljö kan få oss att haka till, väcka vår nyfikenhet och fantasi. Det kan vara inslag som direkt uppmanar till lek, där arkitekten har haft just detta i åtanke och där det enda syftet med inslaget är just lek. Det kan också vara element som huvudsakligen har en annan funktion, men som genom sin utformning triggar fantasin.

Fallon tar upp några specifika exempel på platser där lek uppmuntras; det kan vara en spellokal där syftet är att bli avskärmad ifrån världen, lite på samma sätt som stora köpcenter jobbar med artificiellt ljus för att besökaren inte ska störas av det vackra vädret utanför. En hög trappa kan bestigas bara för att få en bättre överblick av området på samma sätt som man klättrar upp för ett berg för utsikten (Fallon 1981, s. 128). På liknande sätt kan en upphöjning fungera som en scen. Scenen ger både möjlighet att överblicka sin omgivning vilket ger en känsla av kontroll och möjlighet till att synas vilket ger oss en central roll (ibid.). Det kan tyckas något tveksamt att en spellokal skulle klassas som en plats för lek; men faktum är att många casinon är utformade så att vi ska känna det som om vi är i en annan värld där tid (och kanske pengar) inte har lika stor betydelse. Där kan det ses som att känslan av lek utnyttjas av profitörer.

Ett sätt att väcka leken i oss är att uppmuntra oss till att se saker ifrån ett annat perspektiv. Tillexempel genom att leka med skalan på välbekanta föremål så kan det få oss att uppleva och se dem på ett nytt sätt. En överdimensionerad stol kan till exempel göra att vi får en känsla av hur det är att vara väldigt liten (se figur 3) (Fallon ss. 116, 120).



Figur 3. Lek med skala (Foto: Ivan Forsman, mars 2012)

En plats med lek får gärna stimulera våra sinnen, med element som får oss att känna, se och höra. Andra inslag i en miljö som inspirerar till lek kan vara kontraster mellan till exempel blött och torrt, ljust och mörkt, mjuk och hårt, och kontrasterna får gärna överdrivas för att ytterligare skilja platsen från omgivningen. Kontrasterna kan även bidra till att uppmärksamma de förhållanden som råder på platsen (a.a., ss. 118-129). Som tidigare nämnts så ska antingen våra fysiska, sensoriska eller intellektuella färdigheter utmanas för att aktiviteten ska roa oss (Csikszentmihaly 2000, s. 25). Det är då rimligt att anta att en miljö som uppmuntrar till lek på något sätt utmanar någon av dessa färdigheter. Exempelvis kan en lekmiljö erbjuda varierande sätt att röra sig på, både vertikal och diagonal rörelse. Eftersom dessa färdigheter är väldigt varierande beroende på person är en dynamisk plats, som är mångfacetterad och som går att utforska, attraktiv för fler och en plats som intresset för håller längre (Fallon 1981 ss. 118-129).

Enligt Fallon lever vi i en värld med pressade tidsscheman och avancerade program. Han menar att vi måste förutom att hylla vår rationalitet och bedrifter, hylla vår intuition och våra brister. Han menar att det vi bygger inte är "maskiner" för olika funktioner utan platser där vi ska vara och interagera.

"We live in a world of tight budgets complex programs and difficult time schedules. But we also live in a world where people still laugh and play and dream. We should celebrate our imperfections and intuitions as well as our rationality and achievements. Our buildings are not machines for various functions but places where we can act and interact and which have meanings that transcend a particular use". (Fallon 1981, s. 183)

Vuxenlek, en trend?

Så vad finns det för influenser idag runt om i världen som ännu inte har hunnit bli tillräckligt etablerade eller repeterade för att de skulle definieras som något annat än just lek?

Som tidigare nämnts beror det enligt Fallon minskande lekandet bland vuxna på att vi har en funktionsseparerad samhällstruktur. Men mot

denna funktionsseparering tycker jag mig se ett ifrågasättande, på SLU Alnarp har det till exempel anordnats så kallade *lunch beats* där man går ut i solen och dansar en del av lunchen. Just trenden med att faktiskt göra något annat än att vila och äta på sina raster kan ses på flera ställen i världen. Förutom lunch-beatsen som anordnades för första gången i Stockholm, men som nu har spridit sig och anordnats på flera ställen i världen (Lunch Beat 2014) finns andra initiativ som går ut på att få utlopp för andra känslor på lunchen. Bland annat det som nämndes i bakgrunden om hur vuxna i New York har börjat hoppa hopprep på lunchen, i samma artikel står det att det i Washington D.C. öppnat en lunchlekklubb för vuxna och att det i Sydafrika finns lekkonsulter för arbetsplatser (Engwall 2014, s. 36-38).

I Washington D.C. försöker organisationen *Spacious* starta en lekfull revolution som ska hjälpa människor att "bryta sig ut ur boxarna" (Wax 2012). En av grundarna av organisationen, Joey Katona, menar att invånarna i staden är så besatta av arbete och politik att de inte prioriterar raster och förnöjelse. (Wax 2012). Liknande projekt runt om i USA visar vad som kallas *The play movement* som är en informell allians av akademiker som försöker sprida budskapet om lekfullhetens vikt i bevarandet av mental och fysisk hälsa (Wax 2012).

Parkour, en sport som går ut på att med sin egen kropp ta sig fram på ett smidigt, effektivt och kontrollerat sätt genom staden (Jensfelt 2013, ss. 20-22) är en trend som figurerat flitigt i media. Parkour är visserligen ingen lek, men för många som är mindre inbitna utövare men ändå nyfikna kan parkour fungera som en ingång till en mer lekfull vardag. Parkouren tycks nästintill ha frälst arkitektvärlden; i flera nummer av facktidningen *Arkitekten* skrivs det om hur parkour kan användas som verktyg för att se och uppleva staden på ett annat sätt (Behm i Sjöo 2014, s. 69). Bland annat står det i ett nummer av *Arkitekten* om Cage Copher, en arkitekt som har upptäckt parkouren. Han säger: "Parkour har stärkt min relation till den urbana livsstilen. Jag älskar att vara helt fri, att kunna bara lägga sig på gatan, göra en monkeywalk baklänges upp för en trappa" (Copher i Jensfelt 2013, ss. 20-22).

Come Out & Play (2014) är en årlig festival där det arrangeras lekar i New York och San Francisco. Genom att tillfälligt förvandla städerna till gigantiska lekplatser för de samman människor och får dem att interagera med sin omgivning. På deras hemsida står det:

“We provide a forum for new types of public games and play by bringing together players eager to interact with the world around them and designers producing innovative new games and experiences.”

Festivalens arrangörer menar att de hjälper människor att återupptäcka staden genom lek. Med nya och innovativa spel vill de få folk att interagera med varandra och staden och se sin omgivning på ett nytt sätt. Intresset för festivalen har varit stort och flera varianter av festivalen har anordnats i ett antal länder.



Figur 1: Installation med stolen *Spun* (Foto: Susan Smart, september 2010)

På hemsidan *Trendhunter* finns ett antal referenser till lekplatsinstallationer för vuxna. Där kan man bland annat se hur det vid en tillfällig installation vid London design festival har satts ut stolar vars botten är formad som en kon så att när man sitter rullar stolen, på videon ser man vuxna kostymklädda människor som roat sitter i de snurrande stolarna (se figur 1) (Gutsche 2010).

Designstudion *Daily tous les jours* har gjort en installation där tjugoen

gungor står uppradade utmed ett gångstråk i Montreal, Kanada. Varje gunga har en egen ton och när flera gungor gungas på samtidigt uppstår musik, vissa toner uppstår bara om gungorna är synkroniserade. I en video på *Daily tous les jours* hemsida kan man se hur människor i alla åldrar gungar; en äldre man säger att gungorna får honom att minnas gamla tider när han brukade gunga med flickorna. *Daily tous les jours* är en designstudio som lägger sitt fokus på interaktiva miljöer där de menar att de "ger makten till människor att ta plats i historierna som sker omkring dem" (2013).

Det finns otaliga exempel på olika initiativ att få in mer lek i den vuxna världen, och förespråkarna är många och entusiastiska. Frågan är om det går att kalla det en trend? Vad som avgör om det är en trend och vad som i så fall faller under den trenden är svårt att säga. Och hur avgörs det om en trend kan anses ha nått ut till den breda allmänheten? Jag tycker mig i alla fall se en vilja om att uppmuntra folk till att börja känna och delta i sin omgivning.



Figur 2. Gunginstallationen 21 Balancoires (Foto: Melissa Mongiat, maj 2011)

Platser med lek

I det här avsnittet har jag valt ut två platser som jag tycker i någon mening riktar sig till vuxna och som på något sätt inspirerar till lek. Jag har försökt titta på vilken kontext platsen ligger i, vad tankarna bakom platsen har varit och vad för ledord och syfte det funnits med platsen. Beskrivningarna är subjektiva och speglar endast hur jag upplever dem.

Plats 1: Superkilen

Superkilen ligger i en mångkulturell del av Köpenhamn. Stråket löper som en reva mellan husen. Området är uppdelat i tre delar, där varje del har sin färg. Ett grönt som till större delen består av kullar i gräs, en svart del som mestadels är svart asfalt och en röd del med mesta dels målad hårdgjord yta. Det är främst den svarta och den röda delen som jag upplever som lekfull. Syftet med Superkilen var att försöka ändra på det rykte området hade och att öka integrationen i området.

Boken *Superkilen* (Steiner 2013) handlar om hur skapandet av Superkilen har gått till. I boken intervjuas bland annat en av de ansvariga arkitekterna Martin Reion-Cano och Köpenhamns stadsarkitekt Tina Saaby. Reion-Cano menar att smakfullt och smaklöst i Superkilen står bredvid varandra, att platsen erbjuder visuell samstämdhet, men bryter denna på många ställen. Den är medvetet ambivalent och utmanar vad som är snyggt. (Reion-Cano i Steiner 2013, s. 19). Under planerandet av Superkilen bjöds invånare i stadsdelen Nørrebro, i vilken Superkilen är belägen, in till att föreslå objekt som skulle finnas med i utformningen, och resultatet blev att föremål från stora delar av världen finns representerade i Superkilen (Steiner 2013, s.18-19). Reion-Cano menar att besökaren adresseras två gånger, först bara som användare av en plats och sen till att förstå platsen och föremålen (a.a., s. 19). Reion-Cano hävdar att vi i Norden har ett stort behov av att allt ska vara i harmoni. Men han tror att det finns en poäng med konflikter:

"Particularly in Nordic countries, there is an amazing desire for harmony, whereas I think we have to learn to live with certain conflicts that we are not going to solve. And maybe we should not look at all of them as being dangerous; some could even contribute to our wealth and enrich our cultures." (a.a., s. 71)

Han menar att vi måste lära oss att leva med vissa konflikter och att dessa kan berika vår kultur. Superkilen väcker många känslor, vissa hatar platsen och andra älskar den, konflikterna skapar debatt och det tror även Tina Saaby är något bra:

“I think that one of the great things about Superkilen is that there has always been a big debate about how it looks: ‘Is it too red; do we need more trees?’ Superkilen is a conflictual project: some hate it and some love it. It raises debate and this is why I say conflict is sometimes good”. (Tina Saaby i Steiner 2013, s. 72)



Figur 4. Asfaltskullen vid Superkilen (Foto: Jenny Lind, april 2013)

Viljan att få in något för alla, oavsett ålder, kön eller etnicitet har gjort platsen till ett kitschigt inferno. Och kanske är det just därför jag upplever att utformningen stimulerar till lek. Här har det finstiltta och eleganta fått stå tillbaka för det färgsprakande och eklektiska.

Precis som Reion-Cano säger, upplever jag att jag adresseras av platsen två gånger, först med det eklektiska infernot och sen med en förståelse för föremålen. För mig resulterar det i att något som från början kändes galet

och kul får ett allvar och en tyngd, och kanske tar det bort lite av den lekfulla känslan. Vetskapen om historien bakom föremålen förändrar uppfattningen om dem. Tillexempel tyckte jag den höga skylten med en grön halvmåne och en tand(se figur 4) var helt underbart bisarr första gången jag såg den, men när jag fick reda på att just den symbolen fanns på en skylt till en tandläkare i Doha i Qatar (a.a., s.194) förvandlades de bisarra till något fint och långtande.

Mycket av platsen upptas av aktivitetsytor, men det finns en hel del sittplatser där det går att sätta sig ner och betrakta omgivningen. Som tidigare nämnts ska det enligt Fallon finnas möjlighet till att vara med i leken eller bara sitta och betrakta den (1981, s. 120), och i Superkilen tycker jag att det är löst på ett bra sätt, eftersom platsen är så tydlig i sin utformning så känns det som om att det går att sitta och titta och ändå inte känna sig utesluten, många av sittplatserna är placerade så att de får en central plats, och detta tror jag bidrar till att jag kan sitta och observera men ändå känna mig delaktig. Min personliga favorit är gungorna från Bagdad (Steiner 2013, s.18) som dessutom gör sittandet lite roligare(se figur 5). Att Superkilen även fungerar som passage då en gång- och cykelväg löper igenom tror jag bidrar till en inbjudande känsla. Hade samma sorts utformning placerats i ett hörn utan naturliga genomflöden tror jag den hade upplevts som mer uteslutande och mycket svårare att närma sig.



Figur 5. Bagdadgungor (Foto: Jenny Lind, april 2013)

På platsen finns det gott om element som får mig att haja till, frågan är snarare om det finns för många sådana element så att det blir ett "jag ser inte skogen förr alla träd" scenario. Platsen kontrasterar mot omgivningen och på ett satellitfoto lyser den upp som en fyrbåk i det annars ganska jämngråa vyn. Den starka färgsättningen gör att det inte finns några tvivel om var gränserna för platsen går. I den svarta delen är asfalten målad med böljande vita ränder som ger en rörelse till platsen. Där finns det även en asfaltsklädd kulle som ger möjlighet till utblickar över delar av området, asfaltskullen blir också en del av den överdrivna skalan (se figur 4).

Enligt Grahn(2001, s. 20) var en park med flera olika karaktärer en bra park. I Superkilen känns det som att karaktären *centrum/festen* har fått dominera, och det är nästa lite tivolikänsla över platsen, besökare tar sig dit för att titta på folk och bli underhållen, inte för att koppla av. Det ska inte glömmas att detta också är en vardagsmiljö för många, och det kan ifrågasättas om balansgången mellan provokation och kontroll som Fallon pratar om fungerar här.

Platsen känns uppskattad, och kanske då främst den röda och svarta delen. Stora delar av den röda delen består av rödmålad betong vilket gör den perfekt till skateboard- och inlinesåkning, och när jag är där är det just många tonåringar som uppehåller sig där. Det som jag reagerar på är att även om det är många ungdomar så samsas de med mindre barn som cyklar runt på sina trehjulingar på samma yta.

Som tidigare sagts dikterar omgivningen vår benägenhet att leka och superkilen skriker lek, men jag kan sakna den leken som interagerar med platsen. Det är som om att jag blir helt exalterad över att här kan jag leka, tills jag inser att jag inte vet vad jag ska leka med. Kanske är det därför jag inte ser några vuxna leka, just för att det är upp till var och en att komma på *hur* de ska leka. Frågan är hur föränderlig platsen är. De starka färgerna blir smutsiga och solblekta med tiden och det finns få inslag som är förändeliga på annat sätt. Jag som förstagångsbesökare upplever platsen som inspirerande och jag förundras över att ett sådant här projekt har gått igenom, på det sättet är det en frisk tillåtande fläkt. Men hur upplevs platsen för de som bor i området? För många är Superkilen deras vardagsmiljö och jag ställer mig undrande till om den är tillräckligt dynamisk för att tillfredsställa även deras vardagliga behov.

Plats 2: Happy wall

I Köpenhamn byggs den nya metroförbindelsen Cityringen. Under tiden som ombyggnationen pågår omringas arbetsområdena av höga träplank som tillsammans bildar ett sex kilometer långt plank. För att ta tillvara på den jättestora tillfälliga väggyta det faktiskt blir har Köpenhamns stad gjort det till en tillfällig plats för olika konstprojekt. En del av planket vid Kongens nytorv upptas av en sorts manuell pixeltavla som konstnären döpt till *Happy wall*. Den består av nästan tvåtusen luckor som på ena sidan är svarta och på andra sidan är färgglada. Genom att fälla upp eller fälla ner luckorna kan det bildas mönster och ord (Köpenhamns metro. 2014-05-02).



Figur 6. Happy wall (Foto: Köpenhamns metro/ Lene Skytte, april 2014)

Konstnären som har designat den interaktiva tavlan heter Thomas Dambo. I danska radio P4 (2014-05-06) förklarar han att han ville göra ett konstverk som inte bara handlar om honom, utan ett konstverk där de som vill kan sätta sitt avtryck, ett konstverk som interagerar med sin omgivning.

När jag besöker platsen är det två olika sällskap som på var sin sida av tavlan står och roar sig med att bilda ord. Det ena sällskapet utgörs av en kille och en tjej som ser ut att vara i artonårsåldern. De håller på att skriva namnet Vanessa över större delen av den sidan. På andra sidan står ett sällskap på tre personer som ser ut att vara i trettioårsåldern, de är lite mer blygsamma med ytan och håller på att göra lite mindre figurer i ena hörnet. Även om det är en regnig dag stannar förbipasserande till och tittar nyfiket på vad som håller på att skrivas. Två timmar senare när jag går förbi igen är namnen från tidigare utbytta och ett annat sällskap har börjat göra något annat.

Under mitt besök var det som sagt olika sällskap som avlöste varandra och jag upplevde det som om det var ett uppskattat inslag. Placeringen i hjärtat av Köpenhamn gör att nyhetens behag håller längre, här är flödet av människor massivt och det är troligtvis lika mycket turister som inbodda köpenhamnare. Hade väggen placerats i ett litet förortscentrum hade troligtvis intresset och nyfikenheten avtagit fortare, då det inte alls är samma utbyte i flödet av människor. På ett sätt gör tillfälligheten i verket leken tydligare, och att folk passar på när de har "chansen" gör kanske att den används mer intensivt. För mig så förstärker också fulheten i byggområdet känslan av att här kan du göra lite vad du vill, det är ändå rörigt, hade placeringen istället varit på en välstädad paradgata hade jag känt en större press att göra något snyggt.



Figur 7. Happy wall (Foto: Jenny Lind, april 2014)

Vad som utskiljer denna plats från omgivningen är just att den är interaktiv, det ges möjlighet att sätta sitt avtryck, om än tillfälligt på platsen. Det är också något som avviker från den omkringliggande miljön, både i färg och form. Tavlan kontrasterar mot det övriga på torget som mestadels är av granit, vilket gör att det är tydligt att tavlan är till för att leka med. Här anser jag att det är balans mellan provokation och kontroll, tavlan utmärker sig tillräckligt från omgivningen för att väcka nyfikenhet men kan knappast anses tvingande i sin utformning.

I övrigt stämmer få kriterier som tidigare nämnts ingå i en lekfullplats in. Platsen kan inte anses välavgränsad, om inte själva tavlan är avgränsningen, å andra sidan är användningen så tydlig att det kanske inte behövs de tydliga gränserna.

Resultat och reflektion

I detta arbete har jag utgått från att lek är något att ta tillvara på och uppmuntra i livet. Jag har också utgått från att leken inte alla gånger kommer av sig självt utan att den behöver uppmuntras.

När jag sökt information har jag utgått från sökordet *lek*, men som nämnts tidigare i uppsatsen så används sällan lek som beskrivning av de lekfulla aktiviteter som vuxna ägnar sig åt. Det hade varit intressant om det funnits mer tid att göra bredare sökningar så att en bredare bild av hur vuxna leker kunde skapas. Det hade varit intressant att forska vidare och göra undersökningar om hur små inslagen av lek behöver vara för att människor ska bli nyfikna, kanske räcker ett oväntat ljud eller en interaktiv ljuskälla? När jag tänker på hur en plats med lek skulle kunna se ut blir det lätt att jag går mot det banalt barnsliga, med klatschiga färger och mjuka former. Men det kanske inte behöver vara så en plats med lek ser ut, även om färger är ett effektivt sätt att få oss att reagera så kan kanske andra medel vara minst lika effektiva för att väcka lust.

Jag har blivit varse om att det finns ett antal forskare och organisationer som i dagsläget förespråkar och jobbar för att människor ska inse värdet av lek. Dels genom att upplysa om värdet men också genom att uppmuntra människor genom olika initiativ till att leka mer. Forskare har länge insett värdet av lek då Platon redan på sin tid reflekterade över det, men eftersom jag inte har tittat på hur det har sett ut historiskt kan jag inte veta om detta har funnits kontinuerlig forskning eller om den har väckts på nytt i och med vår funktionsseparerade livsstil. Jag kan heller inte veta om initiativen som har tagits till en mer lekfull vardag är något nytt eller om även detta har varit en kamp som pågått i alla tider.

En slutsats som jag tycker mig kan dra är att vuxna behöver en tydligare ingång till leken än barn. Steget till lek får inte vara för långt. Kanske hade en del lekplatser tänkta för barn även kunnat attrahera vuxna, men där riskerar staketet runt platsen att bli ett för stort hinder. Det kan ibland kännas som om det finns någon sorts övertro till vår egen förmåga att leka. Som att en öppen gräsyta är allt som behövs för att tillfredsställa detta behov. Jag tror att vuxna har blivit så avskärmade ifrån leken att de måste ha en ganska stor knuff för att börja leka. De trender jag har nämnt i detta arbete har alla haft väldigt tydliga ramar och vad du ska göra på just den platsen har varit klart. Även de två platser jag har valt att undersöka har

varit näst intill övertydliga i sitt formspråk, det fanns inget tvivel om att platserna var till för lek. Den jättestora pixeltavlan ger inte en speciellt mångfacetterad upplevelse, utan där är det en sak du kan göra, visserligen på olika sätt, men ändå bara en sak. Å andra sidan lockade den många vuxna när jag var där. Samma gäller de spelande gungorna, där tidigare nämnda video visar hur människor i alla åldrar gungar för att göra musik. Även där är det ett väldigt tydligt och välkänt användningsätt, där utgör musiken den faktor som gör det intressant och annorlunda, den faktor som gör att en måste bara gå fram och pröva. Av de platser som jag observerat var de som har varit möjliga att påverka och som har haft en tydlig användning varit de platser där åldersspannet varit som störst. Jag tror att för att få vuxna att leka krävs det tydliga signaler att platsen inte bara är till för barn, utformningen bör vara inbjudande och på något sätt väcka nyfikenhet. Möjlighet att påverka platsen på något sätt ger ytterligare en ingång till leken.

Superkilen har all potential till lek, allt signalerar lek, det är galet och färgglatt utformat. Superkilen ger en stor plats att leka på, men användningsområdet är ungefär samma som en gräsplan och en asfaltsyta, här är det du som är motorn i leken, du kan göra vad du vill, bara du kommer på det. Happy wall och andra sidan är ett väldigt litet tillfälligt projekt, inslängt för att göra byggplanket lite mindre störande. Planket befinner sig inte i en avgränsad och trygg miljö som Fallon och många med honom hävdar är en bra lekmiljö, men vid Happy wall såg jag fler äldre som var engagerade än i superkilen. Happy wall är ganska begränsad i vad som kan göras, men det kanske är på detta sätt vuxna kan inspireras till att leka, för huvudsaken är att platsen används. På så sätt behöver det inte vara så stora ytor som tas i anspråk, sett till Superkilen och Happy wall tror jag att Happy wall känns lättare att närma sig för en vuxen då den var placerad i en välkänd miljö, tillskillnad från Superkilen som kan anses som en gigantisk lekplats och kan på så sätt kännas mer främmande.

Jag har haft ganska stora svårigheter med att applicera teori på Happy wall och Superkilen, svårigheterna ligger dels i att jag upplever teorin som något flytande och subjektiv. Vad är en väl avgränsad plats? Och när blir den för avgränsad för att vara inbjudande? Stämmer det verkligen att vi i leken skapar vår egen värld? Jag upplevde Happy Wall som ett ganska bra sätt att få in lek i vardagen, men jag kan inte säga att jag gick in i en egen värld när jag stod och bildade ord, räknas det inte då? Det låter väldigt fint med att leken är skild från tid och rum, men vad innebär det egentligen?

Lek kan för mig göra att jag slutar tänka på annat just då, men detta sker även när jag koncentrerar mig, eller när jag är väldigt uppsluppen av något, men jag skulle knappast beskriva det som om att jag är förlorad i tid och rum.

Borde det inte finnas grader av lek? All lek kanske inte är avskild ifrån tid och rum, all lek kanske inte är så intensiv, all lek kanske inte heller kräver väl avgränsade ytor där en känner sig trygg som Fallon hävdar, varken Superkilen eller Happy wall gav mig en känsla av trygghet. Och trygghet får väl även det anses som högst individuellt. Tryggheten för mig ligger snarare vem jag är med än hur platsen är utformad. Kanske är det snarare en tillåtande atmosfär som ger mer. Som vissa platser där man kommer till och alla pratar med alla, lite "hej! du och jag befinner oss i samma situation"-atmosfär, exempelvis på en camping där alla hälsar på varandra av den enda anledningen att de bor på samma camping. Kan det inte vara så att en plats på något sätt ska signalera "hej ni är här av samma anledning, de är bara att köra igång". Detta är naturligtvis lättare sagt än gjort, och frågan är om det ens går att planera in en sådan känsla. Jag tror att om människor blir tillräckligt nyfikna så går det i alla fall att närma sig den känslan. Ett exempel på det är när det har blivit en folksamling på en plats och de längst bak inte ser varför och de då börjar prata med varandra för att ta reda på vad det är frågan om; vid ett sådant tillfälle vinner nyfikenheten över svårigheten att ta kontakt med andra.

Det som slår mig mest när jag letat information till det här arbetet är att det så ofta står om barnfamiljer och ungdomar. Är det då så att all övrig miljö är tänkt till oss andra? Och vad är det för sorts miljö? Det pratas om lekplatser till barn och aktivitetsytor till ungdomar, men vad för aktivitet är det tänkt att vi övriga ska roa oss med? Är det fotbollsplaner där främst unga män dominerar, eller är det Friskis och Svettis eller jogging det finns att välja mellan? I mitt sökande efter platser med lek blev jag varse om hur ont om lekfullt utformade miljöer det faktiskt finns i staden. Jag tror att ledord som smakfullt, stilrent och avskalat har fått bestämma lite för mycket. Visst finns det en poäng i de granitklädda gatorna och ljusa avskalade fasaderna, men för att de ska uppskattas kanske det behöver finnas en motsats. För att utformning ska uppmuntra till lek måste den skilja sig ifrån den övriga omgivningen, den måste väcka en reaktion eller en känsla. Visst kan en plan gräsyta ge inspiration till lek, men jag tror att det behövs ett komplement till den sortens lek, ett komplement där leken tydligare uppmuntras. Jag tror att arkitekter hade vunnit på att använda

lek som verktyg för att bjuda in människor och få dem att känna sig delaktiga i en plats. Och kanske också ett verktyg för att få människor att lära känna sin stad och lära känna varandra. Som tidigare nämnts har Brian Sutton-Smith med flera gjort studier som visar att hur en plats är utformad påverkar vilket sätt vi leker på: Är det inte då vårt ansvar som landskapsarkitekter att få in leken i en del av de miljöer vi ritar? Att få in leken i vardagen borde inte vara så svårt, det räcker med små installationer som väcker nyfikenhet, som vi kan påverka på något sätt så att vi uppmuntras att vara delaktiga i vår omgivning.

Referenser

- Come out & play festival(2014). *Fact sheet*. Tillgänglig:
http://www.comeoutandplay.org/press_factsheet.php [2014-04-27].
- Csikszentmihalyi, M. (2000). *Beyond boredom and anxiety*. 2. Uppl.
San Francisco: Jossey-Bass Publishers.
- Daily tous les jours (2013). 21 Balancoires Tillgänglig:
<http://www.dailytouslesjours.com/project/21-balancoires/> [2014-05-03].
- Engwall, C. (2014). Vuxna barn leka mest?!. *Kupé*, nr. 4, ss. 36-39.
- Fallon, P.E. (1981). *Architecture that affords play*. Massachusetts institute of technology. Department of architecture. Tillgänglig:
<http://dspace.mit.edu/handle/1721.1/65971?show=full> [2014-04-08].
- Gordon, G. (2008) *What is Play?: Toward a universal definition* Tillgänglig:
http://www.gwengordonplay.com/pdf/what_is_play.pdf [2014-04-15]
- Gordon, G., Esbjörn-Hargens, S. (2007). Are we having fun yet? An exploration of the transformative power of play. *Journal of humanistic psychology*, vol. 47.nr2/2007, ss. 198-222. Tillgänglig:
<http://jhp.sagepub.com/content/47/2/198.full.pdf+html> [2014-04-07].
- Grahn, P. (2001). Naturens och trädgårdens betydelse för personer med utmattningsdepression. *Svensk rehabilitering*, nr. 3, s. 20.
- Gutsche, J. (2010). Adult Playground Installations: Thomas Heatherwick puts his 'Spun' Chair to Artistic Use. *Trendhunter* [Forum]. 21 september. Tillgänglig: <http://www.trendhunter.com/trends/thomas-heatherwick> [2014-04-26].
- Harvard, Å. (2004). *Lek lärande och motorik*. Lunds universitet. Kognitiva studier. Tillgänglig: <http://www.lucs.lu.se/LUCS/115/LUCS.115.pdf> [2014-04-23].
- Huizinga, J. (1949). *Homo ludens a study of the play-element in culture*. London: Routledge & Kegan Paul Ltd. Tillgänglig:

http://art.yale.edu/file_columns/0000/1474/homo_ludens_johan_huizinga_routledge_1949.pdf [2014-04-28].

Jacobs, J. (1961). *The death and life of great American cities*. New York: Random house.

Köpenhamns metro. *Byens hegn*. Tillgänglig:
<http://www.m.dk/#!/stations/byggepladser/kongens+nytorv/om+byggepladsen+kongens+nytorv/byens+hegn+kgn> [2014-05-02].

Lüder, K. (2013). "Playing makes us flexible" – an Interview with Rolf Oerter. Goethe-Institut, Internet-Redaktion Tillgänglig:
<http://www.goethe.de/ges/mol/tre/spi/en11841024.htm> [2014-04-29].

Lunch Beat. (2014). *The Lunch Beat Story*. Tillgänglig:
<http://www.lunchbeat.org/about/the-lunch-beat-story/> [2014-05-02].

Jensfelt, A. (2013). Hopp för hälsa. *Arkitekten* nr. 4, ss. 20-22.

Sjöström, M. (2011). "Jag har aldrig slutat låtsasleka" *Svenska Dagbladet*, 23 maj. Tillgänglig: http://www.svd.se/nyheter/idagsidan/barn-och-unga/gensvar-lek_6178063.svd [2014-05-02].

Sjöö, E. (2014). Parkour gav Cecilia en ny upplevelse av staden. *Arkitekten* nr. 5, s. 69.

Steiner, B. (2013). *Superkilen*. Stockholm: Arvinus + Orfeus publishing.

Sutton-Smith, B. (1997). *The ambiguity of play*. Cambridge: Harvard University Press.

Wax, E. (2012). Group pushes D.C.'s workaholic adults to play. *The Washington post*, 19 april. Tillgänglig:
http://www.washingtonpost.com/lifestyle/style/group-pushes-dcs-workaholic-adults-to-play/2012/04/18/gIQA50ioRT_story.html [2014-04-27].

Bildförteckning

Omslagsbild: Mongiat, M. (2011). *21 Balancoires* [Fotografi].

https://www.flickr.com/photos/melissamongiat/6351212245/in/photos_tream/ [2014-05-07]. Använd under licens CC BY-NC-SA 2.0

Figur 1: Smart, S. (2010). *Installation med Stolen Spun* [Fotografi].

<https://www.flickr.com/photos/londondesignfestival/6430811953/> [2014-05-05]. Använd med särskilt tillstånd av Susan Smart 2014-05-27, susansmartphotography.com.

Figur 2: Mongiat, M. (2011). *21 Balancoires* [Fotografi].

https://www.flickr.com/photos/melissamongiat/6351954718/in/photos_tream/ [2014-05-07]. Använd under licens CC BY-NC-SA 2.0

Figur 3: Forsman, I. Studerande vid Landskapsarkitektprogrammet SLU Alnarp, *Lek med skala* [Fotografi ur personlig samling]. Använd med särskilt tillstånd av Ivan Forsman 2014-05-07.

Figur 6: Skytte, L. Köpenhamns metro(2014). *Happy Wall* [Fotografi].

<http://www.m.dk/#!/stations/byggepladser/kongens+nytorv/om+byggepladsen+kongens+nytorv/byens+hegn+kgm> [2014-05-02]. Använd med särskilt tillstånd av Lene Skytte 2014-05-02.